MATTEL ELECTRONICS®
INTELLIVISION®
Intelligent Television

Distributeur:
MATTEL ELECTRONICS
Division de Mattel France
10 bis, Rue des Oliviers
Orly Sénia 333
94537 — RUNGIS CEDEX

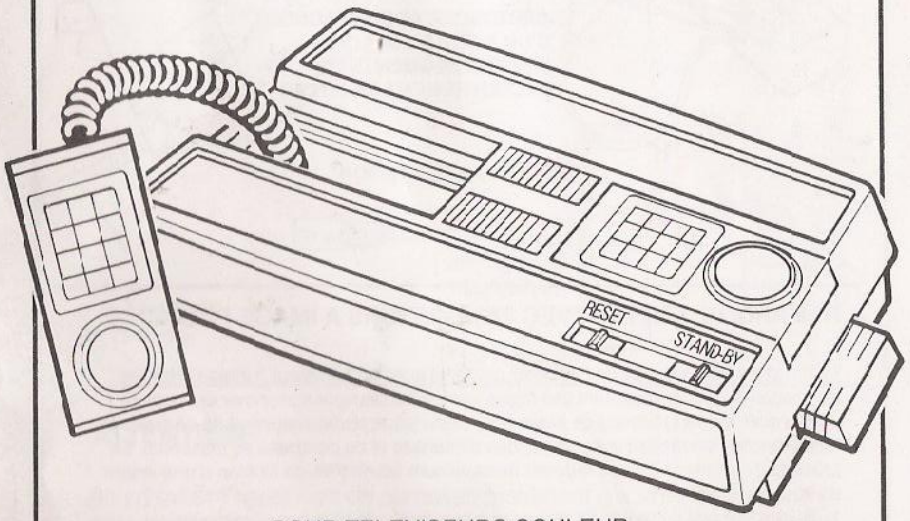
MATTEL ELECTRONICS

Demandez la liste des autres jeux électroniques de Mattel.

5156-0151

MATTEL ELECTRONICS®
INTELLIVISION® Intelligent Television

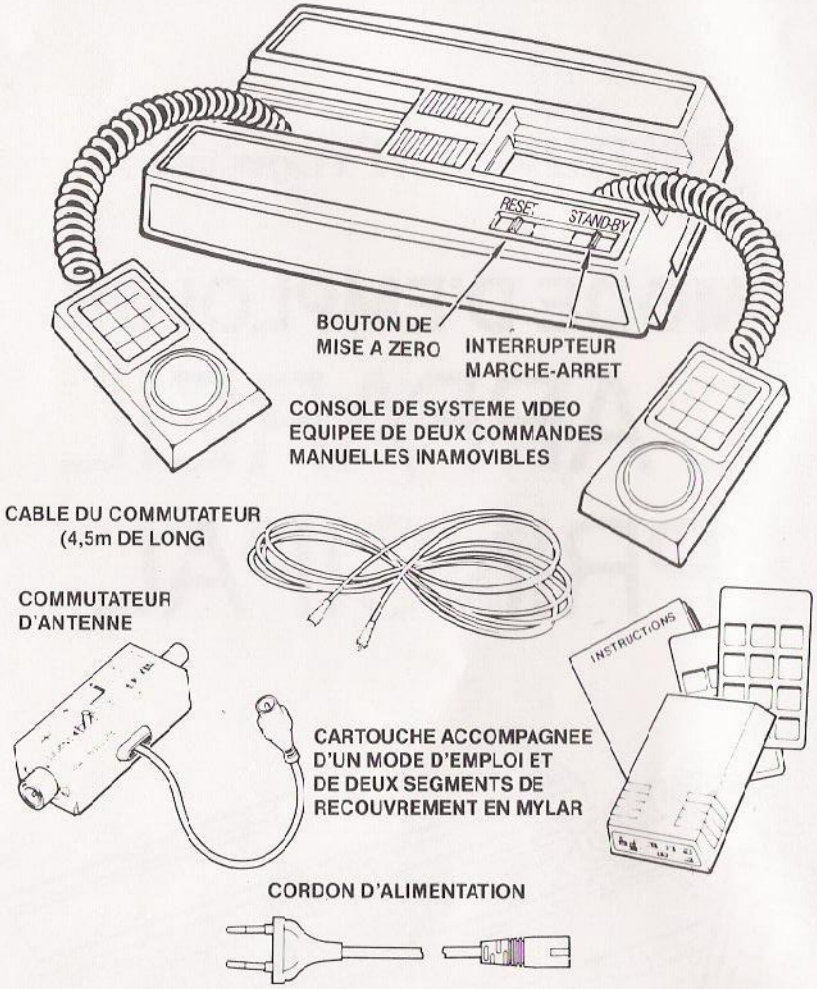
MODE D'EMPLOI DE L'APPAREIL PRINCIPAL



POUR TELEVISEURS COULEUR

Illustrations: ©Mattel, Inc. 1978. PRINTED IN HONG KONG. Tous droits réservés.

VOUS TROUVEREZ DANS LA BOITE LES ELEMENTS SUIVANTS:


RESET
STAND-BY
BOUTON DE MISE A ZERO
INTERRUPTEUR MARCHE-ARRET
CONSOLE DE SYSTEME VIDEO EQUIPEE DE DEUX COMMANDES MANUELLES INAMOVIBLES
CABLE DU COMMUTATEUR (4,5m DE LONG
COMMUTATEUR D'ANTENNE
INSTRUCTIONS
CARTOUCHE ACCOMPAGNEE D'UN MODE D'EMPLOI ET DE DEUX SEGMENTS DE RECOUVREMENT EN MYLAR
CORDON D'ALIMENTATION

REMARQUE: EMPLOI AVEC TELEVISEURS A IMAGE PROJETEE

En cas d'emploi prolongé de l'Appareil principal avec un téléviseur à image projetée les images du jeu représentant des objets immobiles peuvent s'imprimer de manière permanente sur le(s) tube(s) de projection. Ceci risque particulièrement de se produire lorsqu'on joue en réglant les commandes d'intensité et de contraste au maximum. En procédant comme suit, vous réduirez au maximum les risques de fixation d'une image du jeu sur l'écran:

1. Durant l'emploi du jeu, réglez toujours à leur niveau le plus bas possible les commandes d'intensité et de contraste.
2. N'employez pas les jeux qui comportent des objets blancs ou de couleur claire durant des périodes prolongées.
3. Conformez-vous aux conditions de visionnement prescrites dans le mode d'emploi de votre téléviseur à projection pour les jeux vidéo et pour les émissions de télévision régulières.

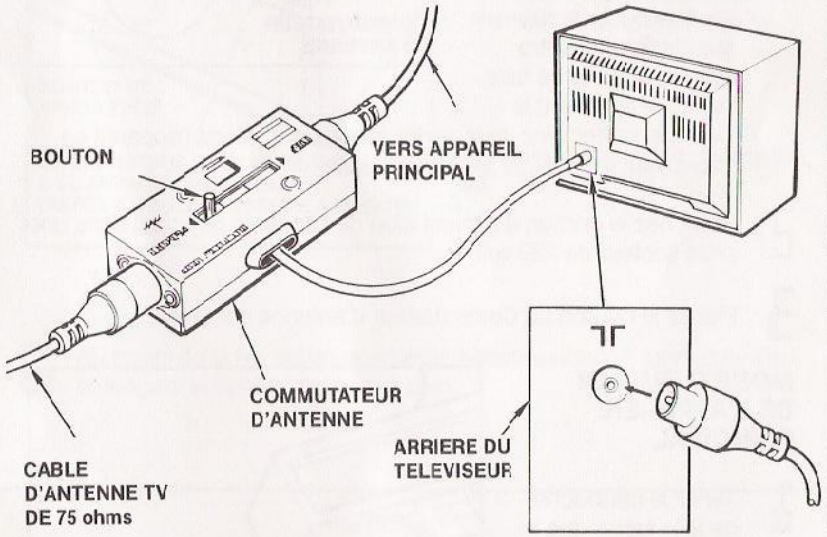
BRANCHEMENT DU COMMUTATEUR D'ANTENNE

Grâce au Commutateur d'antenne, votre téléviseur peut soit recevoir les émissions de télévision régulières, soit être connecté aux jeux Intellivision.™ Une fois le Commutateur d'antenne en place, il vous suffira d'en déplacer le bouton pour sélectionner le mode désiré.

LE BRANCHEMENT DU COMMUTATEUR D'ANTENNE EST FACILE. IL SUFFIT DE PROCEDER COMME SUIT:

Débranchez le fil d'antenne de votre téléviseur et connectez le à la prise d'antenne du Commutateur d'antenne.

Branchez ensuite le câble coaxial rond du Commutateur d'antenne à votre téléviseur.



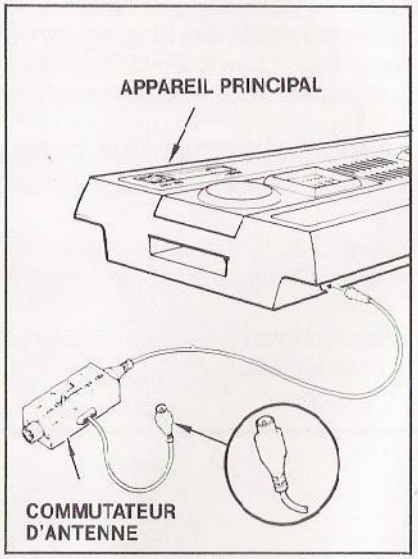
ATTENTION

Afin d'éviter l'apparition de parasites provenant d'autres téléviseurs:

- Ne branchez pas le câble coaxial rond du Commutateur d'antenne à une antenne de télévision ou à une prise de télévision par câble.
- Ne supprimez pas le Commutateur d'antenne en créant un câble d'antenne TV combiné au moyen d'un séparateur de fréquence.

INSTALLATION DE L'APPAREIL PRINCIPAL

1 Branchez le câble du Commutateur d'antenne dans la prise GAME dudit Commutateur. Connectez l'autre extrémité du câble à la prise située à l'arrière de l'Appareil principal, du côté droit. Le câble étant symétrique, on peut brancher l'une ou l'autre extrémité dans chacune des prises.



Grâce à sa paroi adhésive, le Commutateur d'antenne *Intellivision* peut se poser facilement sur l'arrière de votre téléviseur. Pour ce faire, retirez simplement la pellicule protectrice de la partie adhésive et posez l'appareil en l'appuyant fermement à l'endroit voulu.

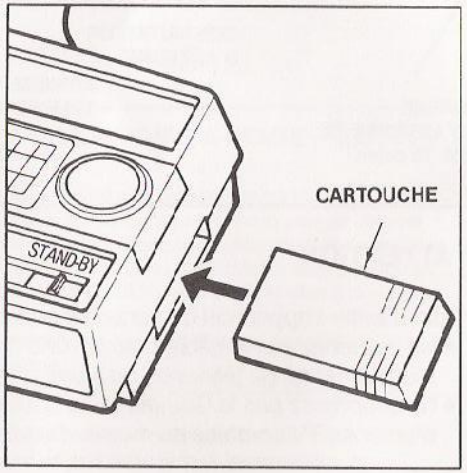
2 Branchez le cordon d'alimentation de l'appareil principal dans une prise secteur de 220 volts.

3 Placez le bouton du Commutateur d'antenne sur GAME.

MODE D'EMPLOI DE L'APPAREIL PRINCIPAL

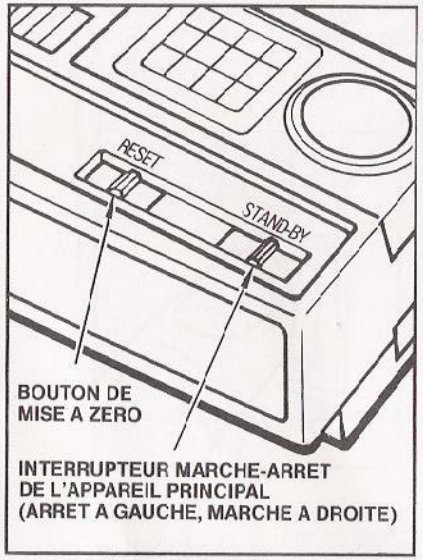
1 Tenez la cartouche de telle façon que le côté portant le nom se trouve en haut.

Insérez la cartouche dans le réceptacle situé du côté droit de l'Appareil principal. Enfoncez la cartouche à fond, mais sans forcer.



2 Pour enlever la cartouche, il suffit de la tirer hors du réceptacle. Lorsque vous n'utilisez pas le système, mettez l'Appareil principal à l'arrêt (OFF).

3 Allumez votre téléviseur et mettez l'interrupteur marche-arrêt de l'Appareil principal sur ON.



4 L'Appareil principal est conçu pour fonctionner sur la chaîne 36 de la bande des très hautes fréquences (UHF). La première image apparaissant sur votre écran devrait présenter le nom du jeu et la mention de copyright; si ce n'est pas le cas, enfoncez le bouton de mise à zéro.

5 Suivez le mode d'emploi du jeu choisi.

6 Au cours de la partie, vous pouvez recommencer à tout moment en enfonçant le bouton de mise à zéro.

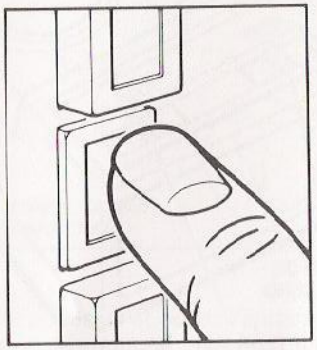
REMARQUE: Si le terrain de jeu n'apparaît pas sur votre écran, ou si des données apparaissent en désordre, vérifiez que la cartouche est insérée correctement, que le système est sous tension et que tous les branchements sont faits de manière appropriée. Si tout est correct, enfoncez simplement le bouton de mise à zéro (RESET) pour résoudre le problème. Dans de tels cas, la difficulté provient de ce que le système commence à lire le programme du jeu au mauvais endroit; lorsqu'on enfonce le bouton de mise à zéro, l'ordinateur se place au point de départ.

REGLAGE DU TELEVISEUR POUR LES JEUX *INTELLIVISION*

TELEVISEURS MUNIS D'UN SELECTEUR DE CHAINE A TOUCHES

1 Choisissez une touche de sélection de chaîne non utilisée pour établir l'emplacement en vue de votre jeu.

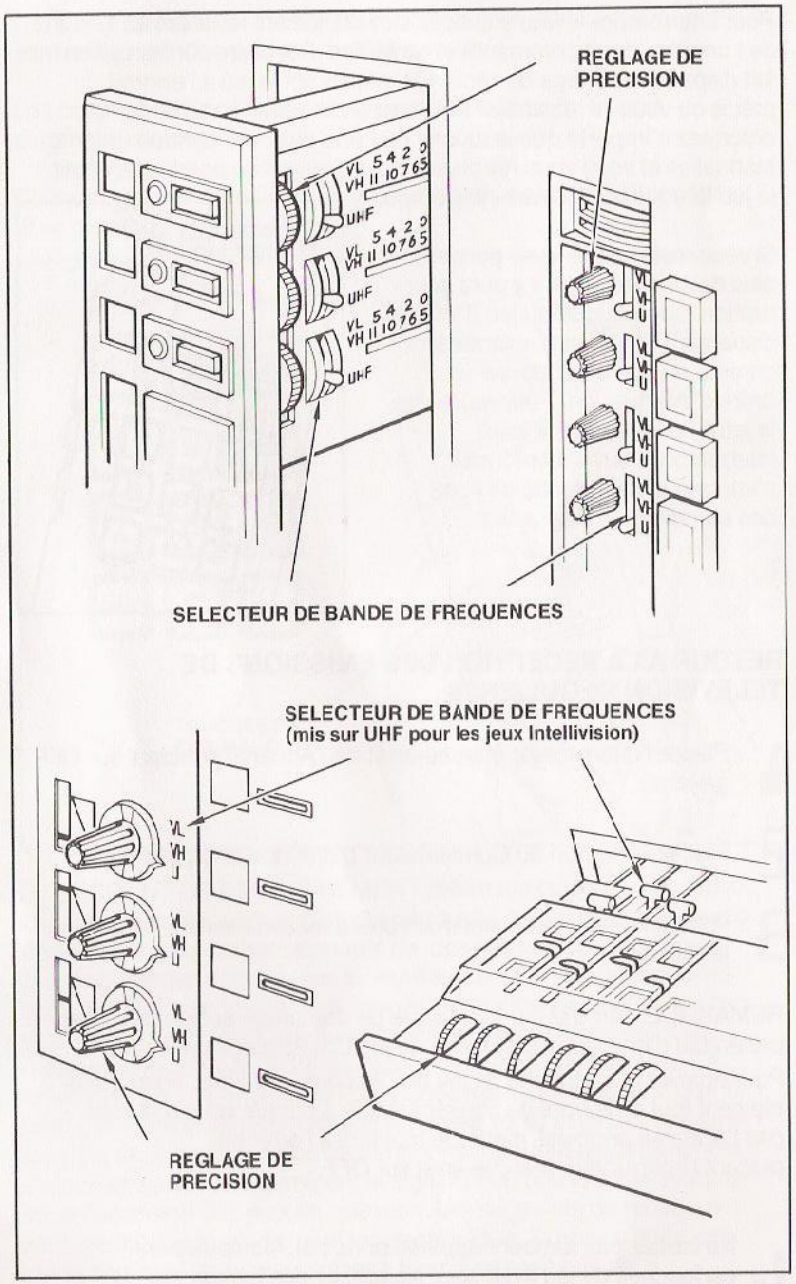
TOUCHE DE SELECTION DE CHAINE



2 Repérez sur votre téléviseur les commandes de préréglage, qui peuvent se trouver, selon le modèle, en haut, sur le côté, ou à l'avant de l'appareil.

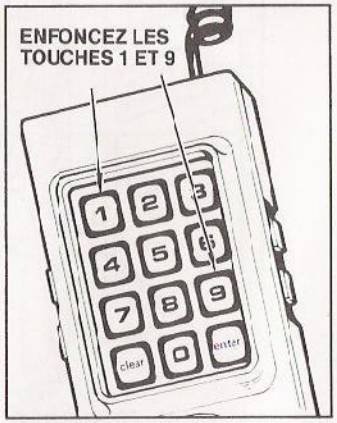
3 Placez le sélecteur de bande de fréquences correspondant à la touche de sélection de chaîne choisie, en position U ou UHF (très hautes fréquences).

4 A l'aide du réglage de précision correspondant au sélecteur de bande, réglez au mieux l'image présentant le titre du jeu et la mention de copyright.



INTERRUPTION VOLONTAIRE OU AUTOMATIQUE

Pour interrompre le jeu, enfoncez simultanément les touches 1 et 9 de l'une des deux commandes manuelles. Cet ordre d'interruption fait disparaître l'image de l'écran et interrompt le jeu à l'endroit précis ou vous l'avez arrêté. Pour reprendre le jeu à cet endroit, enfoncez n'importe quelle touche de l'une des commandes manuelles et vous vous retrouverez exactement au point où en était le jeu lorsque vous l'avez interrompu.



Si vous restez sans jouer pendant plus de cinq minutes, il y aura interruption automatique du jeu (l'image disparaîtra de l'écran), exactement comme si vous aviez donné un ordre d'interruption. Pour reprendre le jeu à l'endroit où il a à été interrompu, il suffit d'enfoncer n'importe quelle touche de l'une des commandes manuelles.

RETOUR A LA RECEPTION DES EMISSIONS DE TELEVISION REGULIERES

1. Placez l'interrupteur marche-arrêt de l'Appareil principal sur OFF (à gauche).
2. Placez le bouton du Commutateur d'antenne en position TV.
3. Votre téléviseur est maintenant prêt à recevoir les émissions régulières.

REMARQUE: afin d'éviter tout risque de dommage accidentel, il est préférable d'enlever la cartouche de jeu de l'Appareil principal.

Pour enlever la cartouche de jeu de l'Appareil principal, tirez la simplement tout droit hors de son réceptacle. Lorsque vous n'utilisez pas l'Appareil principal, mettez le toujours à l'arrêt en plaçant l'interrupteur marche-arrêt sur OFF.

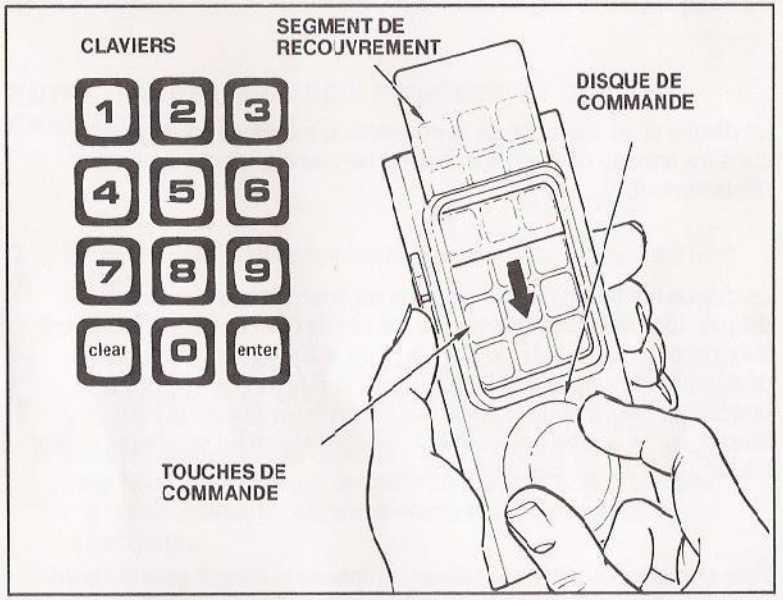
4. Ne laissez pas tomber l'Appareil principal. Manipulez les cartouches de jeu avec soin. Ne laissez pas tomber les commandes manuelles sur des surfaces dures.

LES COMMANDES MANUELLES

L'appareil principal comporte deux commandes manuelles, qui lui sont reliées par des câbles enroulés en spirale.

Les commandes manuelles vous permettant (ainsi qu'à votre partenaire) de contrôler le jeu.

Chaque commande manuelle est pourvue d'un clavier à 12 touches, et se présente comme suit:



Un SEGMENT DE RECOUVREMENT détermine la signification des touches pour chaque jeu. Chaque cartouche de jeu est fournie avec deux cartes: ce sont les segments de recouvrement qui s'adaptent sur chacune des commandes manuelles. Le segment de recouvrement s'enfile dans une fente placée au sommet du clavier et se place exactement au-dessus des touches. Faites passer le segment de recouvrement sous le cadre du clavier de la manière indiquée. Le rebord situé au sommet de la commande manuelle empêche que le segment de recouvrement ne soit repoussé vers l'extérieur durant le jeu. Ces segments de recouvrement correspondent respectivement à chacun des jeux et déterminent la signification des touches employées à l'occasion des jeux en question. Les segments de recouvrement ne modifient aucun contact électronique. Si vous n'enfoncez pas le segment de recouvrement à fond, il se peut que vous n'obteniez pas les résultats escomptés parce que vous enfoncez une mauvaise touche en dessous du segment.

Deux touches de commande se trouvent de chaque côté de la commande manuelle. Les touches du haut ont toujours la même fonction, et il n'importe donc pas que le joueur soit gaucher ou droitier.

Les touches du bas peuvent avoir, dans certains jeux, des fonctions différentes selon le côté sur lequel elles se trouvent. Comme dans le cas des touches du clavier, la fonction des touches de commande est indiquée par le segment de recouvrement.

Le disque situé à la base de la commande manuelle vous permet, dans les jeux où cela est nécessaire, de commander le sens de déplacement.

Le disque lui-même ne porte pas de repères; mais, en dessous du disque, 16 points (semblables aux 16 points d'un compas), indiquent les directions. Le HAUT du disque (vers le clavier) correspond aux déplacements vers le HAUT de l'écran; le BAS du disque (du côté opposé au clavier) correspond aux déplacements vers le BAS de l'écran; les 14 autres points directionnels divisent en segments égaux les arcs définis par ces deux points.

Pour déplacer un objet sur l'écran, enfoncez le disque près du bord au point correspondant à la direction voulue. Pour mettre fin au déplacement, relâchez le disque.

Pour plus de détails sur les modalités d'emploi du disque, reportez-vous aux consignes données pour le jeu en question.

On ne peut utiliser simultanément les touches du clavier et le disque directionnel. Par contre, les touches de commande peuvent être employées en même temps que le disque.

Lorsque vous replacez les commandes manuelles sur l'Appareil principal, enroulez le câble de chaque commande en dessous de celle-ci, dans le réceptacle prévu. Afin de ne pas déformer les spirales des câbles, il convient de ne jamais étirer ceux-ci au maximum.

ATTENTION: Lorsque vous jouez à un jeu INTELLIVISION, assurez-vous que LES DEUX commandes manuelles sont bien enlevées de leur réceptacle de l'Appareil principal. Retirez LES DEUX commandes manuelles même si vous ne devez en utiliser qu'une seule.

ENTRETIEN DE L'APPAREIL PRINCIPAL ET DES CARTOUCHES DE JEU

1. Ne forcez pas lorsque vous enfoncez les cartouches dans leur réceptacle.

2. Les cartouches de jeu sont conçues de façon à ce que l'on ne puisse pas toucher leurs circuits électroniques. N'essayez pas d'enfiler vos doigts dans l'extrémité ouverte de la cartouche. Vous ne risqueriez pas de vous électrocuter ou de vous blesser, mais l'électricité statique de vos doigts pourrait dans certains cas endommager les éléments électroniques sensibles de la cartouche.

3. Lorsque vous ne l'utilisez pas, mettez l'Appareil principal à l'arrêt (OFF).

4. Ne laissez pas tomber l'Appareil principal. Manipulez les cartouches de jeu avec soin. Ne laissez pas tomber les commandes manuelles sur des surfaces dures.

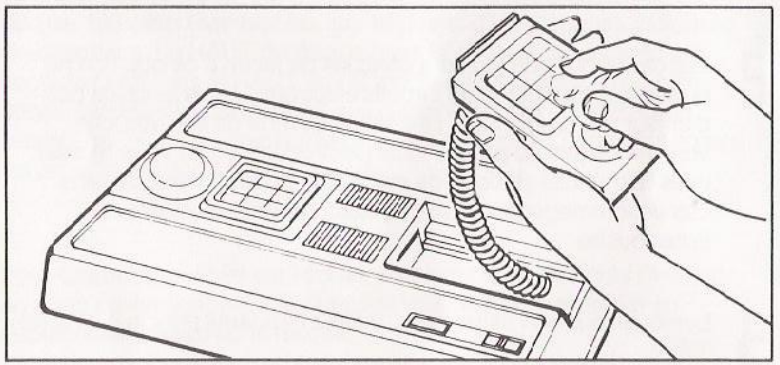
5. Ne soulevez pas l'Appareil principal par l'un de ses câbles. Vous risqueriez de gravement l'endommager.

6. Evitez d'exposer les cartouches de jeu, l'Appareil principal ou les commandes manuelles à une chaleur excessive. Ne posez pas de gros objects sur le boîtier de l'Appareil principal, car cela pourrait bloquer les orifices de ventilation.

7 Ne renversez pas de liquides sur les cartouches, l'Appareil principal ou les commandes manuelles.

REMARQUE: Il est normal que la partie supérieure de l'Appareil principal se réchauffe durant l'usage. Le bas de la paroi frontale de l'Appareil principal devient tiède même lorsque l'interrupteur marche-arrêt de l'Appareil est en position d'arrêt (OFF).

8 Pour nettoyer l'extérieur de l'Appareil principal ou des commandes manuelles, utiliser un chiffon doux légèrement humide. NE JAMAIS OUBLIER AUPARAVANT DE METTRE L'INTERRUPTEUR MARCHE-ARRET DE L'APPAREIL PRINCIPAL EN POSITION D'ARRET (OFF—interrupteur à gauche) ET DE DEBRANCHER LE CORDON D'ALIMENTATION DE L'APPAREIL PRINCIPAL DE LA PRISE DU SECTEUR.



LISTE DE VERIFICATION EN CAS DE PROBLEMES

AUCUNE IMAGE N'APPARAIT SUR L'ECRAN

- Le jeu a été interrompu volontairement ou automatiquement (voir page 00). Enfoncez n'importe quelle touche de l'une des commandes manuelles pour rétablir le jeu.

PAS DE RECEPTION DE TELEVISION

- Le câble coaxial du Commutateur d'antenne n'est pas bien branché au téléviseur (à l'arrière de celui-ci). Enfoncez-le.
- Le Commutateur d'antenne est resté en position GAME. Mettez-le sur TV.
- Le câble coaxial d'antenne n'est pas correctement connecté au Commutateur d'antenne.

BRUIT DE FOND OU SON DEFORME

- Le téléviseur n'est pas bien réglé. Ajustez les contrôles jusqu'à obtention d'une image nette et d'un son clair.
- Si vous pensez qu'une puissante station de télévision voisine est cause de parasites, débranchez le câble d'antenne de télévision du Commutateur d'antenne et continuez à jouer. Pour recevoir à nouveau les émissions de télévision régulières, vous devrez reconnecter l'antenne de télévision au Commutateur d'antenne.

LES EFFETS SONORES DU JEU SONT INAUDIBLES

- Le réglage de volume du téléviseur est au minimum. Réglez le à un niveau plus élevé.
- Le réglage de précision du téléviseur n'est pas correct.

IL Y A DE LA "NEIGE" OU UN SCINTILLEMENT GRISATRE SUR L'IMAGE DU JEU

- La cartouche n'est pas placée correctement dans son réceptacle. Enfoncez-la bien en place. Appuyez sur le bouton de mise à zéro (RESET).

- Le téléviseur n'est pas syntonisé sur la chaîne 36.
- Le Commutateur d'antenne est resté en position TV. Mettez-le sur GAME.
- Le câble coaxial n'est pa bien connecté au Commutateur d'antenne.
- Le Commutateur d'antenne est mal connecté, ou bien n'est pas connecté, au téléviseur.
- Le câble du jeu est mal connecté au niveau de l'Appareil principal ou du Commutateur d'antenne.

L'IMAGE DU JEU EST VOILEE OU FLOUE

- Le téléviseur est mal réglé. Ajustez le réglage de précision et les commandes d'intensité et de contraste.
- Le câble d'antenne est mal connecté.

L'IMAGE DU JEU EST ACCEPTABLE MAIS LES COULEURS N'APPARAISSENT PAS

- Le réglage de précision du téléviseur est mauvais. Ajustez le réglage de précision et les commandes de couleur.
- Une station de télévision particulièrement puissante de votre voisinage peut être cause de parasites. Débranchez le câble d'antenne de télévision de votre Commutateur d'antenne et continuez à jouer. Pour recevoir à nouveau les émissions de télévision régulières, vous devrez reconnecter l'antenne de télévision au Commutateur d'antenne.